

VERTIGO
NIGHTMARE SEQUENCE

UM ESTUDO VISUAL DE ELEMENTOS FÍLMICOS



ANA LUÍSA DA COSTA QUINTELA MORAIS
MA COMUNICAÇÃO E MULTIMÉDIA
2009–2010

VERTIGO
NIGHTMARE SEQUENCE

**UM ESTUDO VISUAL
DE ELEMENTOS FÍLMICOS**

Dedicado aos meus pais.

NOME

Ana Luísa da Costa Quintela Moraes

TÍTULO DO PROJECTO

Vertigo - Nightmare Sequence.

Um estudo de elementos fílmicos.

ORIENTADOR

Professor Doutor Ian Noble

CO-ORIENTADOR

Professor Israel Pimenta

MESTRADO EM DESIGN

Especialização Comunicação e Multimédia

2009-2010

ESAD/ Escola Superior

de Artes e Design de Matosinhos

RESUMO

A presente investigação explora métodos de comunicação visual através da experimentação gráfica, utilizando o design de informação como ferramenta de análise do cinema. É proposto um estudo visual sobre elementos fílmicos, com base no estudo e tratamento de informação.

O objecto de estudo aborda a Nightmare Sequence, um fragmento da longa-metragem *Vertigo* (1958) de Alfred Hitchcock. Após uma análise pormenorizada dos elementos fílmicos, tal como a cor, o tempo, a escala de planos, a duração de planos e o som, são propostas novas formas e sistemas de representação visual de informação.

O projecto desenvolvido assenta sobre o conceito *thinking made visual*, tornando o processo no elemento principal para o desenvolvimento do pensamento e do projecto, resultando num conjunto de posters reunidos no livro de processo que demonstra a evolução da representação gráfica dos elementos fílmicos em análise, um vídeo representativo dos mesmos e o presente documento teórico.

PALAVRAS CHAVE

Design de Informação. Narrativa cinematográfica.
Representação visual. Elementos Fílmicos.

ABSTRACT

This thesis explores the methods of visual communication through the graphic experimentation, using information design as a tool for cinema analysis. It proposed a study on visual film elements based on the study and treatment of information.

The object of study is about *Nightmarre Sequence*, a fragment of Alfred Hitchcock's *Vertigo* (1958). After a detailed analysis of the film elements, such as color, time, scale of plans, its duration and sound, are proposed new forms and systems of visual representation of information.

The project developed is related to the concept of *thinking made visual*, making process the main element for the development of thought and design, concluding with a set of posters collected in a book that demonstrates the process of evolution of the graphical representation of the film elements, a representative of the same video and this theoretical book.

KEY WORDS

Information Design. Cinematographic Narrative.

Visual Representation. Film Elements.

AGRADECIMENTOS

Ian Noble
Israel Pimenta
Andrew Howard
Susanna Edwards

a todos aqueles que de alguma forma me ajudaram e apoiaram nas mais
diversas situações ao longo deste percurso.

ÍNDICE

Introdução P.13

1/ Dos Irmãos Lumière aos anos 50. P.15

Análise de fragmentos. **P.19**

A importância da cor no cinema. **P.21**

A importância do som no cinema. **P.25**

2/ Alfred Hitchcock.

Influências do cinema de Griffith e do cinema expressionista alemão. **P.31**

3/ VERTIGO – A obra prima de Hitchcock. P.33

Restauração de *Vertigo*. **P.37**

Análise de *Nightmare Sequence*. **P.39**

Análise da cor e música em *Nightmare Sequence*. **P.41**

4/ Representação visual de informação. P.45

Thinking made visual. **P.47**

Estudo visual de elementos fílmicos: cor, tempo, planos e som. **P.49**

Considerações finais P.53

Referências bibliográficas P.55

Filmografia P.57

INTRODUÇÃO

O mundo em que vivemos está cada vez mais complexo, aumentando assim as exigências do nosso pensamento e, por isso, as representações gráficas como os diagramas ou gráficos tornam-se uma linguagem a que usualmente recorremos. Estas representações ajudam-nos a compreender, criar e experienciar a realidade.

A investigação realizada pretende explorar métodos de comunicação visual através da experimentação gráfica, utilizando o design de informação como ferramenta de análise do cinema. Deste modo, é proposto um estudo visual sobre elementos fílmicos que assenta no conceito *thinking made visual*, em que o processo adquire uma elevada relevância, de forma a que este se torna projecto.

O objecto de estudo assenta sobre *Vertigo* de Alfred Hitchcock, a longa-metragem que faz a transição do cinema clássico para o cinema moderno, sendo uma referência marcada por um trabalho extraordinário que retrata, com subtilidade, o mistério, no entanto possui um carácter pessoal. A escolha de *Nightmare Sequence* resulta do interesse primordial de analisar a cor devido à fantástica explosão de cor de forma ritmada e repleta de um intenso carácter emocional. Apesar de não representar as características gerais quer da narrativa quer das personagens, entende-se esta sequência como um prólogo de *Vertigo*.

Pretende-se explorar esta sequência de forma exaustiva, utilizando métodos de comunicação visual, com o objectivo de criar novas formas e sistemas de representação gráfica de informação. De que modo se pode criar uma forma/sistema de representação gráfica que englobe, quer o carácter funcional da visualização de informação, quer as características inerentes ao objecto a representar?

Este suporte teórico está dividido essencialmente em quatro grandes capítulos: o primeiro faz uma abordagem generalizada do cinema, incluindo uma análise dos elementos fílmicos cor e som; o segundo refere as influências de Griffith e do cinema expressionista alemão no trabalho de Hitchcock; o terceiro explora essencialmente a longa-metragem e o fragmento em análise, e por fim, o quarto capítulo contextualiza esta temática no design de informação, referindo o conceito *thinking made visual*, seguindo-se uma memória descritiva e justificativa do projecto realizado.

1/ Dos Irmãos Lumière aos anos 50

O cinema pode ser definido como a arte de produzir imagens em movimento. A origem da palavra provém de cinematógrafo, uma invenção dos irmãos Lumière, que tem origem no grego “kinema” que significa movimento e “ghaphein” que se refere ao registo.

O cinema nasceu de várias inovações que vão desde o domínio fotográfico até à síntese do movimento, recorrendo a jogos ópticos. As diversas captações de imagens sequenciais através da fotografia¹ proporcionaram o surgimento do cinema.

Auguste e Louis Lumière inventaram o cinematógrafo, um aparelho portátil com um mecanismo movido à manivela que utilizava negativos perfurados, substituindo a utilização de várias máquinas fotográficas para a criação de movimento, conseguindo projectar imagens ampliadas numa tela. A 28 de Dezembro de 1895, no Salão Indiano do Grand Café do Boulevard des Capucines, em Paris, o pai dos Irmãos Lumière organizou a primeira exibição pública paga para filmes, data esta vulgarmente assinalada como o nascimento do cinema. Rapidamente, a arte cinematográfica se industrializou e no início do século XX, o cinema silencioso entretinha o público com a intensidade das suas imagens e expressividade dos actores acompanhadas por instrumentos musicais e pequenas orquestras cujo som era captado, inicialmente, em simultâneo com a imagem. Os filmes tornaram-se cada vez mais extensos e versáteis e surge uma enorme variedade de géneros cinematográficos por todo o mundo, iniciando uma rivalidade entre a indústria cinematográfica Europeia e Americana.

No entanto, com a Primeira Guerra Mundial, a indústria europeia foi arrasada e o cinema passou a concentrar-se nos Estados Unidos, nascendo, na Califórnia, os primeiros grandes estúdios de Hollywood tal como a *Universal*, *Paramount*, *Columbia* e onde começam também a consagrar-se as denominadas ‘estrelas de cinema’, immortalizando mitos como Douglas Fairbanks, Gloria Swanson, Greta Garbo, Charles Chaplin, Stan Laurel e Oliver Hardy, entre outros.

¹ Em 1872, Eadweard James Muybridge fez uma experiência, primeiro colocou 12 e posteriormente 24 câmaras fotográficas ao longo de um hipódromo e tirou várias fotos da passagem de um cavalo. Ele obteve assim a decomposição do movimento em várias fotografias e através de um zoopraxinoscópio pode recompor o movimento.

Na altura em que o cinema mudo alcançava o seu apogeu, consegue-se ultrapassar as dificuldades de sincronização e amplificação, originando a passagem para o cinema sonoro. Em 1926, a *Warner Brothers* adquire o sistema de som Vitaphone², e a 6 de Outubro de 1927 estreou o filme *The Jazz Singer*, que foi considerado o designado cinema falado, apesar de conter apenas duas cenas faladas.

No final da década de 20, o cinema em Hollywood já era praticamente todo falado, enquanto que, no resto do mundo, por razões económicas, a transição do cinema mudo para o sonoro foi feita lentamente. Em 1929 foi lançado o primeiro filme inglês falado – *Blackmail* de Alfred Hitchcock.

Com o surgimento do som, a veracidade da vivência cinematográfica aumenta e o público adere em massa como escape à monotonia da vida real, construíram-se mais salas de cinema e adaptaram-se as já existentes, dando prioridade ao isolamento acústico.

As comédias, os musicais, os gangsters, filmes históricos e bíblicos resistiram à crise económica da Grande Depressão e Hollywood continuou a investir no cinema como modo de sensibilizar o público com optimismo, que se refugiava no cinema para se abstrair dos problemas, exemplo disso foi o sucesso das comédias com Frank Capra. A produção cinematográfica concentrava-se maioritariamente em Hollywood, porém alguns centros europeus merecem destaque tal como França, com o realismo poético que fornece uma perspectiva lírica dos problemas sociais, Alemanha que usa o cinema como propaganda do regime, e Rússia com filmes de propaganda sobre os planos impostos por Estaline.

Nos anos 40, o cinema sofre as consequências da Segunda Guerra Mundial, e em Inglaterra e nos Estados Unidos fazem-se vários filmes de apelo patriota que serviam de propaganda à guerra. Surge assim, pela primeira vez no cinema, o *flash-back* e as inovações tecnológicas como o uso sistemático da profundidade de campo, posições de câmara invulgares, diferentes tipos de lentes e planos mais longos do que o habitual.

O cinema entra, então, numa fase de mudança, cujas principais características são a rejeição das formas tradicionais de produção e um inédito compromisso ético dos realizadores, assumindo uma atitude mais crítica em relação à sociedade. Ao contrário do que acontecia nas décadas anteriores, em que os filmes eram realizados em função da criação de um panorama ideal, que servia ao público como refúgio, nos anos do Pós-Guerra, os cineastas optam por evitar o universo do romantismo e dos musicais e retratar o mundo contemporâneo, filmando pessoas indo ao seu encontro nas ruas. A destruição da história, em função de retratar uma situação, um acontecimento real da vida sem romantismo, foi a mudança revolucionária efectuada pelos Neo-Realistas Italianos. Roberto Rossellini³ retratou a crueldade para transmitir “a dor dos nossos tempos”, recusando-se a mostrar momentos chave de grande emoção.

² Vitaphone era uma máquina revolucionária para a época. Consistia num disco de 40,6 cm gravado com o som do filme girava 33 1/2 rotações por minuto; dois motores, um para o gira discos e outro para o projector, rodavam à mesma velocidade, comandados por uma mesma engrenagem eléctrica que garantia o sincronismo.

³ 1906–1977. Foi um dos mais importantes cineastas do neo-realismo italiano, com contribuições ao movimento com filmes como *Roma*, *Città Aperta* de 1945.

Na década de 50, o cinema ganha uma nova liberdade de expressão. O cinema adquire um carácter mais realista, propiciando temas como delinquência juvenil, toxicodependência, racismo e sexualidade. A Europa começa a recuperar terreno na indústria cinematográfica revelando-se bastante criativa, surgindo em França o movimento mais marcante da década, a *Nouvelle Vague*. Inicialmente, este termo referia-se aos novos cineastas franceses que, sem muitos recursos financeiros, mostravam, nas suas obras. O desejo de transgressão dos padrões do cinema comercial, contudo o movimento ganha força e propaga-se até às salas de cinema. O movimento assenta sobre uma nova estética e novas técnicas, quebrando totalmente com o modelo americano clássico. François Truffaut, um dos seus emancipadores, desenvolve uma teoria em que o filme, tal como a música, a poesia ou a pintura, seria parte do próprio autor, pois reflecte nele a sua visão do mundo. A câmara deixa de estar no tripé e anda junto da personagem, levando a uma maior utilização do plano-sequência, à diminuição do número de cortes, ao excesso propositado de alguns movimentos de *zoom* e à imagem tremida, cortando a sua ligação com o cinema clássico.

Assim, a filmagem é baseada na improvisação e possui um forte sentido de fidelidade ao mundo real, em que as personagens se tornam mais humanas e tem as suas imperfeições expostas. Sem o refúgio do filme de entretenimento, o público assiste agora a uma forma de cinema mais madura, mais semelhante à sua própria vida, e que vai proporcionar uma reflexão acerca das imagens visualizadas. Exemplo disso, são filmes como *Breathless* de Jean-Luc Godard (1960) e *Fahrenheit 451* de François Truffaut (1966).

Análise de fragmentos de filmes

A análise de um fragmento de um filme deve-se à precisão do pormenor. Eisenstein quando analisava um dos seus próprios filmes, possuía um conhecimento prévio e preciso, por isso não existiam problemas quanto ao acesso do seu visionamento. Porém, no final dos anos 60, não existia outra forma de analisar fragmentos, senão ver e rever e tirar apontamentos na sala de cinema. Tomemos como exemplo o artigo de Raymond Bellour sobre um fragmento de *The birds* (1963) de Alfred Hitchcock, em que a sua análise foi baseada numa decomposição em planos estabelecida a partir da listagem técnica final proporcionada pela distribuidora.

A exigência de precisão desta análise tornou-se possível devido ao trabalho na mesa de mistura ou com um projector analítico, em que era possível ter ao dispor cópias dos filmes estudados. O facto de ser possível a análise exhaustiva de um fragmento, substitui as capacidades limitativas da memorização e do necessário cursivo dos apontamentos no decorrer na projecção, transformando o filme num “objecto ideal, relativamente manejável” (Aumont & Marie, 2004, p.73).

Consequentemente, o fragmento do filme foi visto como um substituto analiticamente favorável do filme inteiro, como uma amostra ou antecipação do que podemos analisar do todo. Porém, a preocupação das primeiras análises assentam sobre o facto da análise do fragmento ser apenas uma metonímia da análise mais ampla: análise do filme inteiro, estudo estilístico do autor e reflexão sobre a análise em geral. Bellour seleccionou um fragmento de *The birds* que tinha uma homogeneidade e regularidade construtiva que permitiu descrever efeitos de simetria e repetição que são característicos do cinema hitchcockiano e mesmo do cinema clássico.

O principal problema prático da análise de fragmentos é a escolha do mesmo. Segundo Jacques Aumont e Michel Marie, os critérios e motivações desta selecção são diversos, no entanto, com base na escolha, existem alguns critérios implícitos: o fragmento deve ser claramente delimitado como tal, deve ser consistente e coerente, apresentando uma organização interna suficientemente visível e suficientemente representativo do filme, apesar desta noção não ser completamente absoluta, pois deve-se avaliar cada caso em função da orientação específica da análise e da questão que se pretende salientar no filme. Em algumas análises, o filme passa para segundo plano, interessando épocas ou critérios formais que tornam mais determinantes na selecção do fragmento. Michèle Lagny, Marie-Claire Ropars e Pierre Sorlin analisam as denominadas ‘configurações estruturais’, isto é, “a simultaneidade, em certas passagens de filmes, de marcas formais reconhecíveis: uma frequência importante de marcas de enunciação, uma mudança visível de regime de implicação sequencial, uma forma excepcional de temporalidade interna, etc.” (Aumont & Marie, 2004, p.76).

A importância da cor no cinema

Os precursores do cinema não tinham a intenção de criar ou recriar atmosferas nas suas imagens, porém a expressão de clima fílmico desde cedo existiu, fazendo com que a atmosfera sempre estivesse presente no cinema.

Desde as origens da imagem em movimento que existiu uma interacção entre a imagem projectada e o espectador. O movimento acelerado das formas no enquadramento permite ao espectador envolver-se no filme e identificar-se com a câmara. O universo a que o espectador estava exposto compunha-se por um enquadramento único e fixo, com imagem a preto e branco, silenciosa, e um único ponto de vista, a audiência na acção.

O aparecimento das cores transformou a linguagem fílmica e contribuiu para a sua evolução estética, aproximando a imagem da realidade ao abandonar a monotonia do preto e branco. O cinema tornou-se mais complexo: os enquadramentos tornaram-se mais diversificados, o ponto de vista e os movimentos da câmara soltaram-se da forma minimalista inicial.

As primeiras evoluções atmosféricas relacionadas com a cor tiveram início em 1896 com Loie Fuller com a primeira técnica de coloração de fotogramas à mão. Esta técnica baseava-se na coloração de cada imagem por operárias especializadas numa só cor e, através do cartel de vidro fosco, pincelavam o corante sobre a parte seleccionada do fotograma das cópias positivas, de modo a criar um efeito atmosférico fantástico de imagens projectadas. Os filmes coloridos à mão possuem uma atmosfera muito específica, independentemente do seu conteúdo. As partes coloridas atraem o olhar, a cor dinâmica e luminosa é valorizada quando contraposta com as imagens a preto e branco, obrigando a olhar para os elementos coloridos. Concluindo, o filme colorido é excepcional, na medida em que ultrapassa outros métodos de cor no cinema, pois existe a possibilidade de seleccionar as partes da imagem a colorir, transformando-as individualmente.

Eisenstein defendia que a cor deveria ser tão importante como os outros elementos fílmicos,

No seu lugar, cada elemento torna-se no protagonista do momento presente, tal como o solo de um instrumento musical numa orquestra. Um silêncio. Uma exclamação. Um movimento de massas. Um ligeiro gesto da mão. Um afluxo do elemento cor. Cada um

no seu lugar. Cada um como intérprete insubstituível no lugar que ele tem na dramaturgia. Cada um como o intérprete mais perfeito de um fundo que forma um todo, num momento específico do seu desenvolvimento.

(Ramos, 2007, a partir de Eisenstein, 1976, p.136)

Foi através dos filmes tintados ou virados que se fez a verdadeira descoberta da atmosfera. Esta técnica resulta numa película colorida uniforme na totalidade da imagem: a gelatina recebia o pigmento em vez da estrutura da imagem prateada, o banho de viragem alterava a prata metalizada porém não agia sobre a gelatina. As partes transparentes mantinham as suas características, enquanto que as sombras e médios-tons adquiriam a tonalidade da viragem, a escolha da técnica era meramente estética: as cenas tintadas (coloração uniforme) eram menos transparentes na projecção, enquanto que as cenas viradas permitiam um maior contraste. O uso desta técnica criava os clássicos efeitos de exterior (azul ou verde), de interior (cor de laranja ou âmbar), de dia (amarelo), ou de noite (azul ou violeta), porém estas colorações não só forneciam informação espaço-temporal, mas também exprimiam acontecimentos dramáticos ou afectos.

A tintagem proporciona uma atmosfera que reduz a sua profundidade e perspectiva espacial, como se tornasse indivisível devido ao seu carácter monocromático. Deste modo, a imagem a preto e branco instiga à extensão infinita do espaço fílmico enquanto que a imagem tintada iguala formas e reduz o espaço, aprisionando-os na bidimensionalidade. Por conseguinte, a coloração através da tintagem/viragem distancia-se da intenção inicial do cinema, a representação fílmica fiel à realidade, oferecendo colorações quase abstractas e minimalistas. Esta coloração transporta-nos para um realismo simbólico com a excepção do azul pelo que era utilizado em cenas nocturnas, aproximando-se da representação quase naturalista da realidade.

Os efeitos cromáticos nos filmes tinham uma componente mais utópica na Grande Depressão Americana do que a economia consumista pode fazer hoje em dia. Estes efeitos podem ser geográficos, segundo o soviético Eisenstein “different countries have different notions of colour. For example, white here is not associated with grief, whereas for the Chinese it is the color of mourning.” (Dix, 2008 a partir de BFI, 1996, p.323).

As cores do *Tecnicolor*⁴ aproximam-se da realidade, porém são mais artificiais, na medida em que a intensidade e o brilho são excessivamente organizados e, assim, desta forma, os filmes tinham um carácter mais onírico. A imagem *Tecnicolor* foi, inicialmente, adorada e depois rejeitada, pois parece ser mais táctil do que o visual, a cor adquire uma maior importância porque mantém-se à superfície da imagem, carecendo de profundidade e com uma textura espessa que integra a imagem e a sua história.

⁴ Tecnicolor é uma marca usada num método de realização cinematográfica em que a película sensível a cores primárias é exposta em simultâneo, e são posteriormente sobrepostas para produzir a impressão *full-color*. Consiste na marca registrada de uma série de processos filme colorido pioneiro da Technicolor Motion Picture Corporation e os mais utilizados cor de cinema em Hollywood 1922-1952.

Ainda que a imagem seja divisível numa série de tons, existe uma continuidade entre as relações que os une: dinamismo é reduzido, a imagem é tensa e contem-se em libertar as suas forças para fora do enquadramento. (Ramos, 2007, p.123)

Apenas em alguns momentos é que a cor se tornou intelectualmente soberana. Bordwell e Thompson situavam a cor nos elementos da *mise-en-scène* como subclasse ‘*setting*’, apesar de fazer algum sentido na medida em que a cor já é, por si só, cinematográfica em alguns locais. Embora a cor esteja presente nos objectos captados pela câmara, ela é responsável pela alteração e invenção a nível cinematográfico.

Segundo Béla Balázs, o que representa a cor no cinema é “o seu poder de transformação linear”, apesar de ter a capacidade de representar a integralidade das cores, o “movimento das imagens projectadas não pode ser omitido do ‘movimento das cores’.” (Ramos, 2007, a partir de Balázs, p.227-228). As características da atmosfera estão relacionadas com as escolhas formais, por conseguinte, a cor não vale apenas pelo seu carácter simbólico, mas pela sua capacidade de transformação e pela importância que se lhe pode ou não atribuir.

O tempo fílmico pode ter uma representação completamente abstracta, como refere Gaudreault e Jost “qualquer narrativa fílmica põe em jogo duas temporalidades: a da coisa contada e a que ocorreu no acto narrativo.” (Ramos, 2007 a partir de Gaudreault e Jost, p.19). Deste modo, existe o tempo em que é contada a história e o tempo da sua representação e percepção do espectador. Segundo Gérard Genette, e de acordo com o seu sistema conceptual para o estudo da narrativa literária, existem três referências que possibilitam a análise rítmica: a ordem, a duração e a frequência da atmosfera num plano, numa cena, sequência ou na totalidade do filme.

De acordo com a autora Maria Ramos, a duração da atmosfera é fundamental na organização de um filme, definindo um ritmo que vai determinar a estrutura narrativa e formal, “A atmosfera pode ser versátil e inconstante, por isso, tem a possibilidade de transformar, sem ninguém esperar, o tom de um plano.” (Ramos, 2007, p.142). No entanto, quando a câmara demora a mostrar algo cria uma relação mais intensa entre a imagem projectada e o espectador.

A importância do som no cinema

O cinema introduz elementos que a leitura não permite reproduzir, é o caso da imagem e do som que não ilustram apenas a narrativa, mas constituem elementos da mesma.

A análise de um filme não se resume à mensagem, a articulação entre imagem e som é igualmente importante. Estes elementos podem articular-se separadamente ou em conjunto, quando existe uma dinâmica entre os dois ocorre uma junção que antes estava separada, ou uma ocorrência mútua, ou mesmo uma anulação. O som, não pertencendo ao sistema de representação óptica do espaço, proporciona aproximações surpreendentes e distintas, segundo Véronique Campan:

O som detém as formas num efémero suspenso, capaz de delimitar, modelar, frisar os contornos de uma cena ou, pelo contrário, abri-la inaugurando novos espaços, abrindo o seu interior a novas interpretações. (Ramos, 2007 a partir de Campan, 1999, p.104)

A evolução da percepção do som e a sua influência na imagem, levam Gilles Deleuze a intitular o som como a “quarta dimensão da imagem visual”, um novo componente que pode “modificar a imagem visual” (Deleuze, 1985, p.276). O autor explica a importância da palavra como algo novo, adicionando à imagem visível “valores problemáticos ou uma certa equívocidade que não tinha o Cinema mudo” (Deleuze, 1985, p.272). O som nem sempre é um elemento de ligação e não se reduz aos limites do espaço visível, acrescentando-lhe uma nova dimensão inacessível e incomparável, uma dimensão virtual.

Desde o início, o cinema possui uma mistura sensorial: acústica e visual, que Michel Chion afirma não se falar do espectador/observador, mas do espectador/ouvinte comprometido ao espectador/observador.

No cinema, o ouvido tem sido subordinado ao excessivo interesse pelo olho, segundo Chion “The sound-camel continues to pass through the eye of the visual needle” (Dix, 2008 a partir de Chion, 1994, p.143). Contudo, Christian Metz enumera cinco formas de expressão, em que duas delas são referentes ao visual: imagem fotográfica e escrita, e três sonoras: diálogo, música e efeitos sonoros, logo apercebemo-nos da importância do áudio no cinema.

Ao assistir aos filmes dos Irmãos Lumière em 1896, Maxim Gorky mergulhou num monótono cinzento que associado ao silêncio tornou-se num espectáculo cinematográfico que o impressionou. Ele afirma que isso representa não só emoção, mas um espectro silencioso que resulta na estranha combinação de movimento e silêncio. As imagens dos filmes, descritas por Kracauer “affect us as a ghost-like replica of the world we live in – the limbo through which the deaf are moving” (Dix, 2008, a partir de Kracauer, 1960, p. 135). De acordo com Theodor Adorno e Hanns Eisler, o som, em particular, a música, funcionam de forma a proteger o espectador do desconforto de assistir pessoas a viver, agir e por vezes a falar em silêncio. Porém, este silêncio nunca era efectivo devido aos ruídos do auditório e ao ranger do projector.

O cinema mudo era considerado por Scholars, Altman e Lastra, como um verdadeiro meio performativo que proporcionava ao espectador a componente visual no ecrã, bem como uma interacção entre o espectáculo e o som gerado no auditório.

Frequentemente, os filmes eram acompanhados por música proporcionada por um só pianista ou uma orquestra completa, noutras ocasiões existiam efeitos sonoros sincronizados com a acção que decorria na tela. Ocasionalmente, actores estavam envolvidos no auditório/teatro, tornando o filme apenas mais uma componente da performance. Por fim, a *illustrated song* consiste num solista, e posteriormente os espectadores, a cantar uma canção consoante surgem uma série de imagens na tela, proporcionando o som para o filme. Deste modo, o som é privilegiado em vez da imagem.

Todas estas práticas cinematográficas permitem uma relação fluida entre o som e a imagem em vez de consistente e hierárquica.

Com o surgimento do som sincronizado no final dos anos 20, os argumentistas encontravam-se numa situação privilegiada acerca da natureza dos filmes. Com a variedade e complexidade de formas de produzir som acompanhado de imagem, as opiniões divergiam desde a morte do cinema até à sua libertação. Para Rudolf Arnheim, a arte do cinema mudo foi cuidadosamente elaborada nas ultimas três décadas, por isso só retirava algum benefício do som “in the areas of instruction and journalism” (Dix, 2008 a partir de Arnheim, 1997, p.30), no entanto, admitiu o interesse por experiências assíncronas entre som e imagem, mas achava esta relação uma traição ao carácter artístico do cinema. Em contrapartida, Salvador Dalí, perante o crescente formalismo e abstraccionismo cinematográfico, defendia que o som funcionava de forma correctiva: “Sound cinema brings with it a marvellous impurity... the reestablishment of certain notions of the concrete” (Dix, 2008, a partir de Hammond, 1991, p.72). André Bazin salienta o facto do som ampliar o poder realista, não substituindo o cinema mudo, mas completando-o.

Na dicotomia filme sonoro e filme mudo, salienta-se o facto do cinema mudo já ter experimentado o som de outras formas, por isso o seu aparecimento no cinema não era uma novidade. Por outro lado, temos de ter em atenção as perspectivas extremistas quer dos defensores quer dos opositores porque não existe traição ou realização com o surgimento do som, de uma forma mais moderada, são apenas um conjunto de práticas cinematográficas não cingidas a uma só forma cinematográfica ideal. Bruce Stambler descreve a situação como “the coming of sound, period!... because we didn’t really have sound. We pretty much had dialogue and had a centre speaker [behind the cinema screen] and that was it” (Dix, 2008 a partir de Gianluca Sergi, p. 134).

Com o surgimento do cinema sonoro, o som ganhou relevância na constituição da atmosfera fílmica, apesar da imagem ser a componente principal, o som enfatizava a sua expressão dramática. Nos filmes de suspense, tomemos o exemplo de Maria Ramos, o som extra campo de uma porta a ranger aumenta a adrenalina do espectador, seguindo-se de uma porta entreaberta e da entrada na sala do assassino. Este caso é um exemplo da utilização de sons no cinema clássico, é pouco comum as imagens não utilizarem sons de vozes ou barulhos durante a narrativa. Assim, qualquer elemento fílmico deve ter uma explicação diegética e o espectador deverá ser fiel ao que vê e entende.

Por vezes, a atmosfera sonora supera a atmosfera visual, chegando a ser o elemento principal na criação da atmosfera. Porém, o som só se sobressai quando não é acompanhado de imagem, exibindo a sua dimensão dramática.

A origem espacial do som é dividida por David Bordwell em duas classes prin-

cipais: o som diegético que está presente na história e o som extra diegético que se encontra fora da mesma. Cada classe contém três temporalidades: o som simultâneo, que corresponde ao acontecimento apresentado na imagem fílmica, e o som que pode ser anterior ou posterior ao acontecimento, *flashback* sonoro/*flashforward* visual e *flashforward* sonoro/*flashback* visual, respectivamente. Cada som caracterizado anteriormente tem a sua intensidade, uma altura e timbre. Se se der o caso de o som de um plano se prolongar ao plano seguinte, denomina-se de ‘ponte sonora’. Relativamente à música extra diegética, esta é associada à imagem do cinema clássico, sendo a sua função criar uma atmosfera ou salientar a mesma, quando esta é pouco saturada, funcionando como uma extensão virtual da representação.

A criação de uma terminologia universal para a análise do som tem sido difícil, porém existem quatro elementos básicos: discurso (diálogo e *voiceover*), música, efeitos sonoros e silêncio. Estes elementos podem ser combinados de diferentes formas e ritmos e podem ser submetidos a uma ordem hierárquica. Normalmente, no cinema narrativo era dada uma maior relevância à inteligibilidade do diálogo, como compara Walter Murch “Dialogue is the moon, and stars are the sound effects” (Dix, 2008, a partir de Michael Ondaatje, 2002, p.175)

O eco fílmico permite separar, confundir, justapor e distender espaços, estabelecendo uma comunicação que a limitação óptica não permite. Robert Altman reforça esta expressão ao afirmar que “todos os elementos sonoros, inclusive a música, o silêncio, formam um contínuo, enquanto característica intrínseca da imagem visual” (Ramos, 2007, p.129).

Mesmo que o som não tenha introduzido o extra campo, ele preenche a dimensão invisível do visual com uma presença específica. O extra campo amplia o espaço observado na imagem, excedendo todo o espaço ou conjunto. O som *off* torna-se extra campo quando abandonamos a sala, porém “a própria música torna-se ‘in’ a partir do momento em que vemos a sua fonte na imagem visual, sem com isso ela perder, porém, a sua força ou poder” (Ramos, 2007 a partir de Deleuze, ano, p.285).

Por outro lado, o silêncio proporciona atmosferas silenciosas que podem divergir umas das outras. O silêncio diferencia as coisas, confere-lhe um espaço e o indica o seu posicionamento, contudo o silêncio tem o seu espaço, mesmo que camuflado por barulhos ou palavras. Balázs faz do som uma “experiência espacial” (Ramos, 2007, a partir de Lucy Fischer, 1985, p. 240), enquanto que Kaufmann o caracteriza como uma experiência emocional. O som é uma dimensão imaginária da imagem fílmica, por conseguinte o silêncio também faz parte da mesma, transportando o espectador para a tela, envolvendo-o no silêncio quase irreal da representação. Deste modo, “o espectador entra em contacto sensível com o universo fílmico” (Ramos, 2007, p.162).

Contudo, segundo Perkins, só após o surgimento do cinema sonoro é que o silêncio teve alguma legitimidade, pois o realizador pode usar o silêncio para fins dramáticos. O silêncio não é vazio, possui capacidades e densidades diferentes; resume-se a um contraste entre o som e a ausência do mesmo.

No contexto de música para filmes, o jovem compositor Edward Bast ficou desolado por lhe pedirem uma música de nada, de modo a manter intacta a soberania do diálogo, não podia ter formas reais nem nada distinto que pudesse distrair o espectador. Stravinsky afirma, em 1941, que não pode considerar isto como música. Ao

contrário da forma completa e orgânica da ópera ou concerto, a partitura mais complexa do filme é descontínua, daí não ser possível alcançar uma autonomia como afirmação estética devido à ligação com a imagem no ecrã.

A fidelidade musical ao material visual denomina-se de *mickey-mousing*, inicialmente associado à animação, consiste em encontrar uma aproximação musical aos movimentos das imagens. Nesta perspectiva, a música fílmica não é simplesmente reprodutiva, proporcionando uma nova linguagem artística, mas também redutiva e estereotipada provocando uma falsa emoção nos espectadores.

De uma perspectiva histórico-cultural, segundo Maria Ramos, o cinema pode estar a seguir os estilos expressivos da tragédia grega, o melodrama vitoriano e a ópera de Wagner que combinavam narrativa e espectáculo com música. Arnold Schoenberg e Kandinsky acreditavam que a força tecnológica poderia transformar o filme no meio áudio visual supremo. A música fornece continuidade perante a diversidade de planos, distraindo o espectador do factor artificial da montagem, deste modo, a música não expõe a ilusão cinematográfica, mas reforça-a.

2/ **Alfred Hitchcock**

o suspense e as influências de Griffith e do cinema expressionista alemão

A invenção do suspense é atribuída por muitos a D.W. Griffith devido à sua técnica de montagem paralela.

A montagem paralela consiste na alternância de planos de duas sequências de modo a atribuir um novo significado, um significado implícito para ser interpretado pelo público. O suspense griffithiano “resulta de uma desconexão espaço-temporal da primitiva fuga-perseguição, geradora de emoções e de angústia.” (Cinemateca Portuguesa, 1999, p.172), o uso de planos aproximados e planos de conjunto criam diferenças emocionais na continuidade dramática influenciando o espectador.

A montagem simples de acções simultâneas ou o conflito espaço-temporal nunca foi o suficiente para Hitchcock, ele procurou o mal-estar e a angústia provocadas por essa dinâmica e isolou o elemento – o olhar – transformando-o na temática dos seus filmes, contudo este elemento já existe empiricamente na montagem e no grande plano de Griffith. Segundo Hitchcock, os filmes contemporâneos são teatro fotografado ou fotografia animada que ignoram a emoção e as leis do espaço cinematográfico, deste modo, o realizador é influenciado pelo cinema expressionista alemão e pelo cinema de Griffith que se centravam no olhar.

Apesar destas influências no trabalho do realizador, o suspense hitchcockiano provém de um retrogradar e de uma decomposição do tempo real em oposição ao suspense griffithiano de aceleração e violência imposta à duração pela montagem. O suspense hitchcockiano não é, então, um suspense de montagem, mas de planificação, conseguido pelo campo e contra-campo introduzindo o olhar. Se um registo visual possuir uma determinada inocência, o mundo registado, a personagem e o espectador possuem igualmente um carácter inocente, contudo, se nesse registo o olhar da câmara tiver um pouco mais carregado de interesse, a inocência é posta em causa, como refere Godard: “é o olhar que faz a ficção” (Cinemateca Portuguesa, 1999, p.178). O olhar, bem como outros elementos presentes na ficção hitchcockiana, fornece-nos uma nova impressão da realidade, adquire um duplo sentido:

Há, pois, no princípio do cinema hitchcockiano, uma espécie de estado de natureza do cinema e do espectador, que a ficção perverteu. Uma função viciosa transforma-se numa situação familiar, teoricamente natural. Opera uma destruição sub-reptícia das aparências, desdobra a impressão de uma realidade numa inversão da realidade, a ordem natural numa contra-ordem ou numa contra-natureza, o movimento num anti-movimento (...). (Cinemateca Portuguesa, 1999, p.177)

O cinema de Hitchcock apresenta, inicialmente, uma situação de normalidade até que o protagonista geralmente se apercebe da situação devido ao seu comportamento, provocando uma ruptura dessa normalidade, assim surge a ficção. O crime só existe sem a inocência, deste modo, quanto mais natural e familiar é uma situação, mais susceptível é de ser perturbadora.



idade,
encon-
essivo
mani-
s desta
gestua-
fazem
artido,
profundi-

3/ *Vertigo*

A obra prima de Hitchcock

“Vertigo é o último filme ‘clássico’ e o primeiro filme moderno.”
(Cinemateca Portuguesa, 1999, p.73).

Esta longa-metragem tem origem no romance francês *D’Entre Les Morts* de Pierre Boileau e Thomas Narcejac, tem a tradução literal *From Among the Death*, porém foi publicada

Vertigo que é p
te pesso
com su
the sou
etry; its
genéric
fundam

Os a
uma ve
história
história
do seu

As r
recorre
contud



monstra
damen-
retrata
cuts to
ble po-
entar o
m papel

se para
equena
or. Esta
e tema

eu mais
hecido;
cias em
que a personagem inocente deve fugir para escapar. Este texto é explorado posteriormente em *Vertigo*. O inocente perseguido é possivelmente a personagem mais consistente e permanente nos filmes do realizador, tendo sido este um dos seus contributos para o cinema. A sensação de que uma personagem está a ser observada é talvez o segundo tema mais abordado por Hitchcock – o voyeurismo; o melhor exemplo é *Rear Window*, mas está igualmente presente em *Vertigo*.

Em *Vertigo*, é descrito por Dan Auiler como um romântico poema ao *voyeurismo* que conduz o observador a uma longa sequência silenciosa de perseguição e à mais obscura história de um homem que leva ao extremo a procura do seu ideal romântico.

Peter Rainer descreve o filme como “the craziest of Hitchcock movies, even more so I think that *Psycho* – and that quality of personal obsession must be what grips these filmmakers. It still has the power to grip audiences, too.” (Auiler, 2000, p.191).

5 Consultar anexo, p. 59

Num breve resumo: John ‘Scottie’ Ferguson (James Stuart) é um detective reformado de San Francisco que sofre de acrofobia. Gavin Elster (Tom Helmore), colega de escola de Scottie pede-lhe que siga a sua mulher Madeleine (Kim Novak) que tem um comportamento estranho, pois acredita estar possuída por um familiar do seu antepassado que se suicidou ainda jovem – Carlotta Valdes (Joanne Genthon).

Scottie é céptico, porém concorda segui-la. Numa das perseguições, Madeleine tenta suicidar-se saltando para a San Francisco Bay mas Scottie salva-a. O detective leva-a para sua casa, proporcionando uma oportunidade para se conhecerem melhor, acabando por se apaixonar por ela. Numa visita a Mission Dolores, Madeleine reconhece o local e sobe ao topo da torre da igreja terminando com a sua vida, deixando Scottie desolado por não a conseguir deter devido à sua fobia. Consequentemente, na investigação conclui-se que foi suicídio, contudo Scottie sente-se culpado, humilhado e assombrado pelo sucedido.

Posteriormente, Scottie conhece Judy Barton (Kim Novak) que apresenta semelhanças com Madeleine, convencendo-a a fazer uma transformação, de modo a recriar a imagem da sua falecida amada.

Scottie brevemente apercebe-se que foi enganado e que não passa de um peão numa rebuscada peça de teatro que terminou novamente em tragédia com a morte de Judy Barthes.

A estrutura do filme é baseada no conto de duas histórias: primeiramente refere-se à história que o espectador está a observar, em seguida, a grande história que consiste na conspiração que só é revelada na cena final do filme.

Quanto à localização, a cidade de San Francisco é uma das cidades mais ricas e românticas dos Estados Unidos, possui diversos edifícios religiosos, criando uma atmosfera assombrada pelo passado aquando as filmagens de *Vertigo*, daí a escolha do realizador da pacífica beleza e encanto do edifício de Mission San Juan Batista, como cenário ideal que o realizador queria captar.

No que diz respeito às personagens, a personagem masculina é complexa – um herói porém relutante, um amante contudo confuso e moderado, inocente mas ameaçado como se fosse culpado. Sem dúvida que a fragilidade é a característica dominante na personagem de James Stuart. As emoções de Scottie no decorrer da história são identificáveis, excepto quando ocorre uma mudança importante: para que ele não seja reconhecido como vítima desta conspiração, ele descobre uma falha no esquema e isto aparece no final do seu clímax emocional com a reconstrução de Madeleine. Isto permite-lhe agir racionalmente como um verdadeiro detective e

resolver parte do mistério sem uma completa confissão.

Kim Novak identificou-se de imediato com a personagem “When I read the lines, ‘I want you to love me for me,’ I identified with it so much” (Auiler, 1998, p.25). A maior mudança desta personagem, no decorrer da acção, é o sentimento que ela desenvolve pela personagem masculina, assim, o clímax emocional acontece pouco antes do suicídio. Apesar de não nos apercebermos disso até ao final, este comportamento é relevante e justificativo da atitude de Judy na segunda parte da história: temos que perceber que é retratada uma mulher que foi um acessório para um assassinato, que permite a mudança da sua cor de cabelo e estilo, para posteriormente ser recriada à imagem da mulher morta.

Em suma, ela é uma mulher virtualmente clandestina.

Jim Emerson afirma que, a imagem que lhe ficou na memória acerca de Vertigo foi algo simples e poderoso: a cor verde. A cor verde está associada à vertigem de Scottie e a sua causa: o medo da queda vertiginosa.

A sequência do pesadelo configura o prólogo do filme, como Robin Wood afirmou: “We do not see, and are never told, how he got down...; there seems to be no way he could have got down. The effect is of leaving him, throughout the film, metaphorically suspended over a Great abyss.” (Emerson, 1996).

O famoso efeito de vertigem, que representa a limitadora fobia de Scottie está na origem de determinados acontecimentos elementares da acção, e resulta numa combinação entre *forward zoom* e *reverse track*, que foi sugerido por Irmin Roberts, um camaramen secundário. Este efeito ficou conhecido como ‘*vertigo shot*’ e é um dos mais inovadores e imitados efeitos na história do cinema.

Alfred Hitchcock é diferenciado de outros realizadores devido à sua forma de edição do filme, isto porque, desde que o cineasta está envolvido na concepção e escrita dos seus filmes, a edição era feita antes do filme começar a ser rodado, ou seja, os guiões são gerados para as cenas serem filmadas de uma forma, e de uma forma apenas.

Jean-Luc Godard afirma em 1980 que “The death of Hitchcock marks the passage from one era to another... I believe we are entering an era defined by the suspension of the visual... I don’t think we’ll have the strength to make cinema much longer.” (Auiler, 1998, p. 180)

Restauro de Vertigo

Alfred Hitchcock faleceu a 29 de Abril de 1980, deixando um grande e diverso património cinematográfico. A sua mulher, Alma faleceu apenas dois anos mais tarde passando tudo para a filha Patricia Hitchcock, porém, ainda antes de Alma falecer, Herman Citron e a Universal começaram a discutir o relançamento de cinco filmes do cineasta.

O filme *Vertigo* não foi vendido à Universal, tal como aconteceu com *Psycho* e grande parte de Alfred Hitchcock Presents, mas foi emprestado por um determinado limite de tempo. Meses depois foi lançado fazendo um enorme sucesso no exterior em vídeo e televisão, contudo o sucesso financeiro foi insignificante comparativamente às críticas recebidas, Janet Maslin relatou no *The New York Times* que:

An astonishing burst of applause greeted the penultimate moments of Alfred Hitchcock's 1958 *Vertigo* at the performance I attended – astonishing because only seconds later, the film's real ending left the audience in gasping disbelief. (...) No director today exerts the kind of unrelenting control that Hitchcock did. And Hitchcock, for all his remarkable powers of reason, never shaped a film as fervently or perversely as he did this one. (Auiler, 1998, p.190)

Quando foi perguntado ao realizador o que fazer com as sequências extra, ele disse que eram para ser destruídas. Apenas os negativos de 35mm e 16mm e uma série de cópias do original foram conservados, o resto foi destruído, na altura era o procedimento normal.

A preservação dos filmes começou com o desejo dos coleccionadores de preservar o filme adorado na sua glória original, para este propósito o movimento de preservação/restauro teve início no final dos anos 70.

O filme não era um épico que é projectado pelo país fora e depois é substituído por um de maior importância, nem existiram alterações por parte do realizador após a estreia, nem o estúdio pressionou a fazer alterações ou cortes. Assim, e porque inicialmente o filme reflectia a visão pessoal do realizador e nunca foi adulterado por outras pessoas, o que aconteceu foi um armazenamento impróprio e descuidado, e a película foi-se deteriorando com o tempo. As cores já não eram brilhantes e verdadeiras, os elementos separados para o trabalho óptico foram encolhendo, tornando o trabalho de corresponder ao original quase impossível, e a trilha sonora foi toda perdida.

Em 1983, houve uma melhoria da película para o relançamento do filme, porém não se tratava de um restauro ou preservação. James Katz e Robert Harris, pessoas responsáveis pelo restauro de *Vertigo*, descrevem que a película de 35mm estava danificada devido às reduções e logo se aperceberam que o filme estava em mau estado. Enquanto que Katz e Harris trabalhavam noutro projecto, descobriram a versão original da música deste filme na Paramount. Ao seu encargo, eles realizaram uma nova gravação de uma parte da música muito danificada, “with the original element disintegrating as it passed through the sound heads.” (Auiler, 1998, p.195).

Katz e Harris foram capazes de restaurar o filme, não só mantendo-o quase como o original, mas ampliando-o três vezes mais dando às imagens uma amplitude nun-

ca antes vista pelos espectadores. Este feito foi alcançado devido à impressão dos negativos de 65mm para 70mm, tendo uma limitada perda de imagem no topo e em baixo. Resultou, assim, num *Vertigo* que os espectadores tinham visto mas como Hitchcock tinha originalmente filmado.

Porém, temos a noção que nem todas as imagens devem corresponder ao original. Tomemos como exemplo o fragmento Nightmare Sequence que, na cena final, o corpo de Scottie surge no centro do ecrã num fundo branco sobre o seu corpo preto, na realidade a imagem presente é de um corpo preto sobre um fundo cinzento. Como refere Aulier, este restauro contém sons que não estão no original, inclusive gaivotas no Fort Point e um alto rangido de uma porta durante os momentos final na torre.

O filme restaurado foi lançado em 1996, muitos críticos focaram-se nos elementos restaurados: as revelações que o restauro proporcionou sobre o uso da cor de Hitchcock e a música intensa de Herrmann.

O restauro de Katz e Harris, através de decisões sensatas e trabalho cuidado, criaram um *Vertigo* que o próprio Hitchcock teria prazer em ver.

Nightmare Sequence de John Ferren

A imprevisibilidade dos acontecimentos é uma característica comum na produção de filmes, as cenas mais importantes são executadas de forma mais elaborada, um exemplo disso é *Nightmare Sequence* de *Vertigo*.

John Ferren foi convidado a realizar o design desta cena em particular, porém já tinha trabalhado com Hitchcock em *Vertigo*. Contudo, o cineasta já tinha recorrido ao mundo das artes plásticas anteriormente com Salvador Dali em *Spellbound*. Os esboços são apresentados a 27 de Agosto, sofrendo mais tarde algumas alterações, porém a cena iria ser apresentada essencialmente como estava nesses registos gráficos.

A força de Ferren como artista estava relacionada com a cor, aliás a sua obra encontrou um lugar sempre ser

De acordo com a exposição de Matisse, Ferren começou a trabalhar a expansão da imagem, a viewer's perspective, a ser encontrada energeticamente e ex-

Nightmare Sequence é uma sequência de filmagem noturna em *Vertigo* que se passa numa noite em San Francisco. Scottie Farrow é derrotado pelo plano que simboliza a imagem da imagem quando da imagem passamos para as duas últimas imagens que surge é a imagem de Scottie Farrow.

Scottie Farrow é derrotado pelo plano que simboliza a imagem da imagem quando da imagem passamos para as duas últimas imagens que surge é a imagem de Scottie Farrow. Scottie Farrow é derrotado pelo plano que simboliza a imagem da imagem quando da imagem passamos para as duas últimas imagens que surge é a imagem de Scottie Farrow.

Scottie Farrow é derrotado pelo plano que simboliza a imagem da imagem quando da imagem passamos para as duas últimas imagens que surge é a imagem de Scottie Farrow.

Desta sequência, não há registo de quando foi filmada esta cena ou outro qualquer efeito especial no filme, pelo que certamente foi terminado durante o período de pós produção.



Análise da cor e música em Nightmare Sequence

O uso da cor de forma palpitante e pulsada, isto é, uma batida ritmada que tem início numa luz colorida e que termina na escuridão; é essencial para transmitir a intensidade desta cena. Esta forma ritmada inicia com um batimento cardíaco e aumenta gradualmente para a agitação do momento final que termina com o brilho intenso da revelação final. A cor principia num azul índigo através do espectro no decorrer da cena, com uma coesão psicológica e emocional, terminando com um puro branco e preto no final. De forma a criar um efeito hipnótico, a cabeça de Scottie, a Carlota, o *bouquet*, o colar, etc., são mantidos no centro do ecrã, captando a atenção dos espectadores e torna a realidade aparente irreal.

Quando Ferren apresentou os esboços de *Nightmare Sequence*, apenas algumas alterações foram feitas por Hitchcock, Coleman, Ferren, Hal Pereira, John Fulton, Doc Erickson e Henry Bumstead, resultando na descrição posteriormente referida.

Enquanto Scottie dorme inquieto, a câmara aproxima-se surgindo um grande plano da sua cara, agora descansado a sua imagem é inexpressiva e estática, a sua cara, apenas enquadrada pela almofada, encontra-se no centro do ecrã proporcionando uma atmosfera cinza esbranquiçada, ocupando todo o ecrã sem margens. A cor inicial transforma-se em azul índigo, a cara de Scottie mantém-se imóvel contudo a superfície da almofada transforma-se numa cor pura; entretanto a pulsão de cor começa, a cor afasta-se do preto e surge com um definido e calculado ritmo. Scottie abre os olhos e olham intensamente mas sem expressão facial, ele encontra-se no mundo dos sonhos. No momento seguinte, surge o bouquet que se encontra igualmente no centro do ecrã, a cor muda de azul esverdeado para amarelo ainda com uma certa tonalidade de verde. As flores surgem com cores fortes, mudam de cor e começam a girar num labirinto vertiginoso e rapidamente tomam posse de todo o ecrã. A estética da cena muda drasticamente, voltando ao momento final do inquérito sobre a morte de Madeleine, o decor é igual ao da cena original, porém os actores não mostram emoção e a cor é alterada para um cor-de-laranja. Segue-se um plano de Carlota que vai aumentando até o seu colar preencher o ecrã, do mesma forma que aparece a cabeça de Scottie na primeira parte da cena. Segue-se a imagem de Scottie com uma expressão indagada, a cor é agora vermelha; apercebemo-nos enquanto a câmara se vai afastando, que ele está a andar, através de um fade surge em segundo plano a imagem do cemitério. Scottie está a olhar para a campa vazia entretanto o plano inverte, aparece somente a imagem da campa num vermelho mais escuro contudo mantendo o ritmo de cor, o plano da campa vai aumentando de forma a transmitir a noção de que Scottie cai. A campa preenche todo o ecrã assumindo tiras de cor que são referente às extremidades da mesma, enquanto que a cabeça de Scottie surge esvoaçante dando a noção que ele está a cair a uma velocidade assustadora; a cor vermelha mantém-se, porém a cara de Scottie possui uma cor mostarda (amarelo ocre). Estas tiras de cor mudam do púrpura até ao azul escuro, bem como a cor da cara altera de amarelo mostarda para ácido verde amarelado, aquando estas modificações de cor, o plano vai cada vez mais aproximando-se da cara de Scottie dominando o ecrã. O plano é novamente invertido e Scottie cai da torre de Dolores Mission como uma pura e preta massa; o telhado onde ele vai

cair transforma-se num vermelho escuro que surge da escuridão, enquanto o plano vai-se afastando do elemento central: o corpo de Scottie; e é apresentado uma cinza claro (no filme original – branco) no momento do impacto; seu corpo morto encontra-se no centro do ecrã.

Scottie acorda do sonho.

Ferren explica como as cores demonstram as alterações psicológicas do observador, não do Scottie; como ele afirmou “The duration of each color scene (acts) to permit the spectator to absorb the effect.” (Aulier, 1998, p.150).

Em toda a narrativa fílmica de *Vertigo* está patente a simbologia e relevância cromática, especialmente em Nightmare Sequence.

Segundo a análise de Jim Emerson, Madeleine é introduzida como mulher mistério num restaurante decorado a vermelho, tornando-se num lugar onde a obsessão romântica nasce, rodeado de sinais de aviso. O vermelho é a cor oposta do verde (cor associada a Madeleine) que remete para um sinal de precaução relativamente à personagem feminina, tal como surge na porta do apartamento de Scottie. Na pintura de Carlotta Valdes, o colar de rubi torna-se uma bandeira vermelha que finaliza a ilusão romântica de Scottie em relação a Madeleine/Judy.

O azul está associado à culpa. Esta cor está patente nos olhos de Scottie que possui o sentimento de culpa em relação à morte do seu companheiro e à incapacidade de salvar Madeleine do suicídio. O fato cinza azulado de Scottie e de outros homens no tribunal demarcam este sentimento de culpa, bem como cena seguinte em que está sentado no seu quarto num estado catatónico a usar uma camisola azul.

Midge é associada ao amarelo e tons creme, reflectindo seu estúdio, tal como a sua personalidade, luminoso, airoso e ensolarado; o que enfatiza os seus sentimentos maternos por Scottie.

Judy é introduzida vestida de verde, contudo quando adquire a sua personalidade a cor que lhe está associada é lavanda. No pesadelo de Scottie, surgem flashes verdes e púrpura, porém ele ainda não conhece Judy, mas o seu sonho parece potenciar o seu conflito entre Madeleine e Judy.

No sonho de Scottie, Hitchcock preenche o ecrã com cores saturadas que representam o conflito psicológico interior, bombardeando-nos com salpicos de pura cor e emoção: “blue/guilt, red/caution/danger, green/Madeleine/romance/illusion, purple/Judy, yellow/Midge...” (Emerson, 1996)

Os filmes de Alfred Hitchcock eram geralmente filmados com um corte de plano existente, muitos filmes demoravam meses na fase de pós produção, porém *Vertigo* demorou pouco a ser finalizado, só assim a música poderia ser feita para encaixar no tempo certo de cada sequência.

Bernard Herrmann foi o responsável por toda a banda sonora do filme. A sua capacidade de compor rapidamente as músicas foi notável, foi iniciada no princípio de Janeiro e terminada a 19 de Fevereiro. O compositor afirma nunca poder compor apenas com base no guião, pois no que respeita ao trabalho de Hitchcock, o *timing* criava o suspense, não se pode adivinhar os requisitos musicais antes da montagem.

Auiler acha justo dizer que a música de Herrmann foi significativo para o sucesso da história de Hitchcock. Apesar destes dois artistas terem personalidades opostas, a sua sensibilidade artística era suficiente para criar uma ligação nas suas diferenças emocionais; comprometendo-se a criar um impacto emocional ao proporcionar uma união.

Herrmann (1998, p.139). A música de Herrmann é uma mistura de cores profundamente românticas que são alusivas ao drama musical *Tristan und Isolde* de Wagner, e a ritmos latinos que criam um sentimento novo ao romantismo de Wagner. Auiler explica esta associação com a expressão “Swirling harps and blaring brass provide an aural equivalent to the vertigo effect Hitchcock committed to the screen.” (Auiler, 1998, p.141).

Hitchcock (1998, p.141). A música de Herrmann é uma mistura de cores profundamente românticas que são alusivas ao drama musical *Tristan und Isolde* de Wagner, e a ritmos latinos que criam um sentimento novo ao romantismo de Wagner. Auiler explica esta associação com a expressão “Swirling harps and blaring brass provide an aural equivalent to the vertigo effect Hitchcock committed to the screen.” (Auiler, 1998, p.141). A música de Herrmann é uma mistura de cores profundamente românticas que são alusivas ao drama musical *Tristan und Isolde* de Wagner, e a ritmos latinos que criam um sentimento novo ao romantismo de Wagner. Auiler explica esta associação com a expressão “Swirling harps and blaring brass provide an aural equivalent to the vertigo effect Hitchcock committed to the screen.” (Auiler, 1998, p.141).

A música de Bernard Herrmann está associada a uma intensa mistura de cores profundamente românticas que são alusivas ao drama musical *Tristan und Isolde* de Wagner, e a ritmos latinos que criam um sentimento novo ao romantismo de Wagner. Auiler explica esta associação com a expressão “Swirling harps and blaring brass provide an aural equivalent to the vertigo effect Hitchcock committed to the screen.” (Auiler, 1998, p.141).

Toda a obra musical é um trabalho de coragem, com subtis arranjos musicais, camadas subtilmente integradas de drama musical, e um agarrar de melodias que repercute com saudade e desejo.



Representação visual de informação

A visualização de informação é medida em quantidades através da combinação de pontos, linhas, sistema de coordenadas, números, símbolos, palavras, sombreado e cor. William Playfair (1759-1823) desenvolveu quase todos os seus projectos gráficos em busca de substituir as convencionais tabelas de números, por sistemáticas representações visuais da sua ‘aritmética linear’. (Tuft, 2001, p.9)

Visual metaphors are a powerful aid to human thinking. From Sanskrit through hieroglyphics to the modern alphabet, we have used ciphers, objects, and illustrations to share meaning with other people, thus enabling collective and collaborative thought. As our experience of the world has become more complex and nuanced, the demands to our thinking aids have increased proportionally. Diagrams, data graphics, and visual confections have become the language we resort to in this abstract and complex world. They help us understand, create, and completely experience reality. (Klanten, Bourquin, Tissot & Ehmann, 2008, p.5)

Ao dar forma à informação, não só é fornecido acesso e conhecimento aos padrões ocultos de significado, mas também proporciona uma criativa colaboração entre pessoas.

O livro *Data Flow* decompõe a representação visual de informação em três classes: padrões de intenção, simplicidade e iluminação e conhecimento fluindo em conjunto. O designer de informação, parte de intenções como clarificar, confundir, inspirar, corrigir e relacionar, para a escolha da representação visual. A relação entre a metáfora visual e a intenção resulta num produto final fascinante. Um espaço estruturado é manobrado para revelar ligações, energia, hierarquia e contexto, comunicando através da cor, forma, padrão e emoção, transformando a “Visual metaphor used in design to capture data in an accessible way.” (Klanten et al., 2008, p.7). Se é possível apresentar dados em forma de blocos, esferas, rios e rede, entramos numa nova linguagem gráfica, transportando o mundo exterior para o nosso mundo interior de entendimento, logo, existe comunicação. O design “is a potent semiotic signal cutting through the filters of relevance to connect with the viewer as a coherent, visceral expression of meaning.” (Klanten et al., 2008). As formas básicas de associação tal como “business = pie chart”, podem ser subvertidas e divertidamente recriadas tendo em consideração o utilizador final.

O design não se resume à simplificação das coisas, aliás há uma relação de complementaridade entre a simplicidade e complexidade, que influenciam as escolhas de forma a produzir diagramas surpreendentes e informativos. Ao facultarem o seu ponto de vista, os designers podem introduzir um nível de complexidade ideal que lhes possibilite dirigir perfis, focos e definições. Estas escolhas determinam a simplicidade, contudo dependem do contexto e audiência para a representação visual final.

Perante uma audiência profissional e instruída visualmente, vai apreciar uma

sofisticação e subtileza que pode ser entregue com uma elegância sublime. Porém, uma grande quantidade de informação/dados pode seduzir o designer a lugares de complexidade que levem a uma falha na relação entre a informação e a sua representação. As ferramentas de *software* como o *Processing* tem facilitado estas representações visuais de modo a proporcionar forma e significado às quantidades massivas de informação, ainda que em muitos casos a ferramenta torna-se a mensagem. Segundo Gybu Richli,

Abstract and reduce a visualization can easily put distance between the viewer and the subject. Although aesthetics are taking on an increasingly importante role, we must always ensure that visualization make things easier to understand. This is the big challenge facing information designers today. (Klanten et al., 2008, p.8)

Inevitavelmente, os designers vão demarcar a sua personalidade na forma como a informação é representada. Cada designer tem um sistema operativo cultural através do qual transforma o significado em expressão, apesar da linguagem de dados e ciência é aberta e culturalmente neutra.

Ao usarmos uma eficaz e pertinente representação de informação, é alcançada uma esfera de fluxo de dados universal, possuímos assim, a capacidade de transcender as limitações e experiência individual, e extrair significado além de nós próprios. Tomando o exemplo dado no *Data Flow*, quando olhamos para um gráfico da linha de metro e percebemos o seu significado sem lermos o texto, vemos a análise da linguagem com uma clareza meta-linguística.

Assim, o designer confere significado à representação numa forma em que a iluminação e conhecimento fluem juntos.

Thinking made visual

O conceito *thinking made visual*, consiste na reflexão, interrogação e experimentação através de métodos que nos ajudem a entender e a responder a questões pertinentes sobre o projecto e o seu processo.

As metodologias de pesquisa consistem num conjunto de regras auto-impostas pelas qual nos envolvemos com o projecto, relacionando uma componente prática e teórica: “This important aspect of graphic design practice encompasses a wide range of practical and theoretical applications” (Noble, Bestley, 2005,p.18). O intuito das metodologias é desenvolver formas sistemáticas de trabalho que levam a um resultado mais satisfatório, baseado em experiências e testes visuais, com o propósito de originar trabalhos de design gráfico de forma eficaz, útil e comprometida.

Denominamos por experiência, testes ou investigação com o efeito de proporcionar evidências a favor ou contra uma hipótese, este pressuposto pretende ser verificado ou modificado. No decorrer do processo de trabalho, poderá ser útil uma série de testes visuais ou experiências de design, contudo a experimentação deve seguir um conjunto de guias de forma a orientar a intenção e contexto da experiência.

Os métodos podem ser classificados como quantitativos ou qualitativos. O designer tende a utilizar estas duas formas distintas de análise contudo a sua utilidade depende do tema e do publico alvo. Os métodos de analise quantitativos baseiam-se em princípios matemáticos e em específicos métodos estatísticos de levantamento de dados; tendo como objectivo a criação de formas visuais. Os métodos qualitativos envolvem uma análise semiótica, ou uma desconstrução ou artefactos de design. Deste modo, devem conter mensagens implícitas e explícitas dentro de uma forma visual, com o objectivo de determinar uma serie de significados par serem comunicados ao publico alvo.

No desenvolver deste processo, o processo adquire igual ou superior importância e relevância do que o projecto. Conclui-se que o processo é o projecto.

Projecto

memoria descritiva e justificativa

Este projecto teve o propósito de explorar métodos de comunicação visual através da experimentação gráfica, testes e documentação.

Pretende-se utilizar o design de informação como ferramenta de análise do cinema, sendo proposto um estudo visual sobre elementos fílmicos com base no estudo e tratamento de informação.

O ponto de partida consistiu em estabelecer uma relação entre o design de informação e o cinema, mas dadas as elevadas possibilidades de aproximação o percurso foi-se alterando de forma evolutiva até alcançar o tema actual.

Inicialmente a intenção era trabalhar sobre a divisão tripartida da narrativa fílmica, porém concluiu-se, durante o período de pesquisa, experimentação e consulta de bibliografia, que seria de maior relevância e utilidade a exploração de elementos fílmicos como cor, tempo, duração de planos, escala de planos, som, ou personagens.

Tendo então definido o propósito de realizar uma eficiente abordagem gráfica a um destes dos elementos do filme, considerou-se que a cor seria o elemento-chave a ser dissecado neste projecto. “Colour is also liable to be augmented, altered, even invented at the cinematographic level.” (Dix, 2008, p.33).

Traçado este objectivo, e ponderados alguns dos exemplos cinematográficos existentes em que a cor assume um papel primordial na narrativa, foi escolhido do filme *Vertigo* (1958) de Alfred Hitchcock, a cena *Nightmare Sequence*. Este fragmento desta longa-metragem possibilita uma análise exaustiva e pormenorizada da cor.

Definido o alvo de estudo, e com a finalidade de encontrar as melhores formas de resolução do problema exposto, foram consultados e estudados diversos exemplos de visualização de informação, assim como de técnicas e ferramentas que permitissem fornecer rigor e precisão à execução do projecto. Optou-se pela utilização da aplicação *Cinema Reduz* de Brendan Dawes, que possibilita a extracção de um frame por segundo do filme, e da aplicação web *Whatsitscolor* que permite uma captação precisa da cor dominante nas imagens, sendo neste caso aplicada a cada frame do fragmento em análise.

Adquiridos os dados a serem trabalhados, cor predominante em cada frame, partiu-se para a experimentação de representações visuais. Os primeiros estudos foram elaborados sob a forma de diagramas circulares que representam a cor e a duração da mesma. A escolha da forma circular foi feita pela sua estreita relação com o conceito de tempo e pela continuidade que fornece à leitura do diagrama.

The circle is the first, perfect shape. The equidistant arrangement of the outer points from the center, defining and ideal, are impossible to achieve by human hand. The space speaks of potential – the tension between what is achieved and what could be achieved. From the circle, we derive ideals and focus, both the halo of saints and the cross-haired target in gun sights. (Klanten, Bourquin, Tissot & Ehmann, 2008, p.7)

Esta experiência visual (Poster 1) é composta por círculos de preenchimento

cromático, representativos das cores existentes na cena do filme, e por linhas que convergem de cada um destes círculos para o centro dos anéis que representam o número de frames. Após esta análise visual, concluímos então que, em maior parte dos casos, cada cor varia a cada segundo, sendo que a terceira cor a surgir na cena é a mais prolongada, com a duração de cinco segundos. Esta cor mais duradoura representa o momento em que Scottie dorme inquieto revelando o seu sentimento culpa perante a morte de Madeleine; os restantes círculos de cor correspondem ao turbilhão de emoções que Scottie está a viver.

Os estudos seguintes assentam sobre a mesma lógica, porém foi representado apenas um excerto da cena para uma análise mais pormenorizada, introduzindo um novo elemento – escala de planos. Os vários tipos de planos ajudam a enfatizar alguma característica ou acontecimento num filme sendo que, em parceria com a cor são importante para esta análise fílmica.

Deste modo, os vários planos da escala estão representados graficamente de forma diferente: os planos aproximados através de um círculo preenchido com a cor correspondente, os planos médios por anéis de cor com círculos menores no interior, e os planos afastados são representados por círculos ainda menores no centro de um anel.

Esta representação (Poster 2), estabelece uma relação com a imagem que observamos no ecrã, por exemplo, num plano aproximado, a personagem preenche parcial ou totalmente o ecrã; porém, num plano afastado, a personagem ocupa uma escala inferior na tela.

Na representação posterior (Poster 3), analisam-se os mesmo elementos através de outra forma de representação. As linhas de duração da cor estão agora desenhadas com a cor a que equivalem e a escala de planos surge apenas quando estes se alteram. Com esta experiência, apercebemo-nos que, para além das conclusões anteriormente retiradas, o plano muda nas primeiras três cores e que, a partir deste terceiro plano, a escala não se altera até à 23ª cor, sendo este o plano dominante neste excerto. Assim, temos uma melhor percepção da escala de planos e das suas alterações, existindo igualmente uma melhor associação da cor à sua duração.

Concluímos que, a representação gráfica não desempenha com eficiência e clareza os propósitos dos elementos analisados, nem acrescentam nada para além do evidente. Sendo assim, retornámos ao ponto de partida.

Como consequência do abandono da estética anterior, optou-se pela criação de uma nova representação das cores dominantes de cada *frame* de *Nightmare Sequence* (Poster 4). As cores passam, então, a ser apresentadas numa forma quadrangular, de modo a estabelecer uma maior aproximação ao cinema, como se emoldurássemos

as cores e as transpuséssemos para o papel.

O tempo é sugerido pela repetição dos quadrados de cor, ou seja, se uma determinada cor dura oito segundos, o quadrado a ela associado é repetido o mesmo número de vezes. A organização dos quadrados baseia-se numa grelha de 10x10, contendo apenas três quadrados na última linha da grelha, pois esta sequência possui 93 frames. Esta opção foi meramente estética, pretendendo-se apenas um simples entendimento das cores, através de uma sequência lógica de leitura.

A representação subsequente, segue a lógica acima referida porém acrescenta-se novamente a forma representativa da escala de planos (Poster 5). Os planos aproximados resultam num quadrado preenchido com cor, os planos médios são representados por contornos de quadrados com um quadrado menor da cor correspondente no seu interior; os planos afastados seguem o mesmo grafismo mas com quadrados de cor ainda menores no seu interior. Deste modo, apercebemo-nos não só das cores dos frames, como também dos planos associados, sendo que a análise da sequência se torna mais completa.

Visto que o grafismo da grelha de 10x10 foi uma opção meramente estética, tentou-se criar uma lógica para o estudo ter um maior nível de rigor (Poster 6). Assim sendo, introduziu-se a divisão dos conjuntos de quadrados por duração de planos, permitindo uma leitura mais rica, acrescentando um significado mais relevante à alteração da sequência quadrados. Deste modo, constatamos que o plano mais curto equivale ao primeiro frame e o mais longo ao terceiro, o que, comparativamente à sequência original, faz todo o sentido, pois o primeiro plano refere-se à localização espaço-temporal da sequência, logo mais curto por se tratar de uma introdução, e o plano mais longo é referente à situação emocional de Scottie, que se revela no decorrer do pesadelo.

É importante referir que:

“um plano curto é um plano em que a imagem não quer ser lida na sua integridade, porque o plano curto é um plano que não se quer deixar engolir pelo olhar do espectador ávido de pôr a nu a representação. O plano longo (ou plano-sequência) é um plano que se revela e que revela, que se demora sobre espaços e objectos que, de repente, têm um sentido específico, que pode ir para além da simples representação. O tempo permite à atmosfera impôr-se, exprimir-se e transformar-se.” (Ramos, 2007, p.135)

De seguida foi feito um estudo com a mesma estética, incluindo agora a, anteriormente utilizada, escala de planos (Poster 7). No decorrer deste conjunto de estudos, concluímos que faria mais sentido abordar apenas um elemento fílmico relacionado com os planos, na medida em que a sua escala e duração são duas leituras do mesmo elemento fílmico, optando-se pela representação temporal dos planos, parecendo-nos mais relevante nesta sequência.

O som é o novo elemento a ser introduzido (Poster 8). Em *Nightmare Sequence*, o som que está presente é unicamente uma construção musical. Assim, a música é representada a partir das suas ondas sonoras, ou seja, foi analisado o volume e as suas alterações, criando uma escala em que os quadrados maiores representam o volume mais elevado da música e os mais pequenos os de volume mais reduzido. Com esta decisão, podemos observar as diferenças da intensidade da música, jun-

tamente com a cor associada de cada frame. Concluimos que, nos primeiros planos, a música apresenta-se mais baixa, começando a aumentar de volume a partir do terceiro plano e o final da sequência caracteriza-se por uma maior e mais constante intensidade musical.

Com o objectivo de relacionar e aproximar estas representações da linguagem cinematográfica, fez-se uma divisão em planos, em que cada um é apresentado numa folha diferente, acompanhados do texto do guião referente a cada plano. É proposta, assim, uma sequência de doze posters que pretende funcionar como um guião gráfico do fragmento em estudo (Poster 9).

Após este conjunto de experiências, retomamos o poster *Vertigo Dream Sequence color, time, shot & sound*, que pretende criar uma melhor harmonia entre os quadrados de cor para uma melhor percepção (Poster 10). Desenvolveu-se, assim, uma grelha com o espaçamento entre os quadrados com 0.5 cm (equivalente à largura do quadrado mais pequeno da composição), e o tamanho do quadrado maior funciona como guia para o entrelinhamento dos quadrados, isto é, estão alinhados pelo centro da altura do quadrado maior. Com esta disposição visual, conseguimos uma maior coerência na composição. Contudo, as três primeiras linhas de quadrados não estabelecem ligação com o resto da composição devido ao seu tamanho reduzido.

Pretendeu-se solucionar esta problemática com uma nova grelha em que são usados guias de 0.5 cm entre o quadrado maior e o quadrado menor de cada sequência de quadrados. Como forma de experimentação, agregaram-se os quadrados de cada linha horizontal, mas o resultado não foi satisfatório quer a nível estético quer a nível de compreensão dos elementos associados a este estudo (Poster 11).

Retomando a experiência anterior, aplicou-se a grelha acima descrita, mantendo o espaçamento entre linhas de 0.5 cm e o entrelinhamento dos planos com a mesma medida (Poster 12).

Assim, os primeiros quadrados estabelecem uma melhor relação, coerência e harmonia com o resto da composição, tornando este estudo visual de elementos fílmicos numa representação equilibrada e funcional, quer a nível de conteúdo (análise e representação gráfica da cor, tempo, planos e som), quer a nível estético e formal.

Numa tentativa de ultrapassar os limites do papel, criou-se um vídeo com o mesmo intuito dos posters acima descritos – representação visual de informação. O elemento fílmico primordial continua a ser a cor, pelo que o tempo e o som estão implícitos no formato vídeo. Deste modo, surge uma narrativa visual exclusivamente cromática, composta por todas as alterações de cor existente no fragmento. Enquanto que em papel, devido ao rigor exigido, analisa-se apenas um frame por segundo, em vídeo cada frame é analisado, proporcionando uma leitura continua

de toda a narrativa fílmica.

Este conjunto de soluções finais possibilitou, ao contrário do inicialmente previsto aquando da opção do estudo incidir exclusivamente sobre a cor, que o projecto proposto concilie mais do que um elemento fílmico de forma satisfatória e tangível.

Considerações finais

O processo metodológico torna-se uma referência visual para a análise cinematográfica, um exemplo de representação gráfica que analisa de forma clara, sintetizada e precisa dos elementos fílmicos.

Este estudo possibilitou a criação de uma nova linguagem gráfica, conjugando as características formais, teóricas e emocionais, pelo que se concretizou uma aproximação da linguagem gráfica à linguagem fílmica. Deste modo, criou-se uma linguagem que contém mensagens implícitas e explícitas sob forma de representação visual, onde se revelam ligações, energia, hierarquia e contexto, transportando o mundo exterior para o nosso mundo interior.

No decorrer do processo criativo, fizeram-se escolhas tanto a nível formal como estético, com base em conteúdos teóricos que justificam e suportam as opções tomadas. Com o desenvolvimento do projecto, constatou-se que a aproximação à linguagem fílmica pode ser possível através da utilização do quadrado, transportando a ideia de frame para o papel. A ideia de volume de som é fornecida por uma escala que enfatiza os momentos de maior tensão em *Nightmare Sequence*, proporcionando uma leitura imediata que, em associação ao elemento cor, fornece-nos uma linguagem resumida e explícita. Deste modo, a relação entre a linguagem gráfica realizada e a longa-metragem transforma-se num sistema visual de informação que proporciona uma leitura completa e simplificada dos elementos fílmicos analisados.

O designer adquire um papel relevante na análise e criação de novas linguagens gráficas, reflectindo o objecto de estudo de forma efectiva. Este possui um sistema operativo cultural que transforma o significado em expressão, porém a linguagem de dados e ciência encontram-se num âmbito culturalmente neutro. O design não é somente uma simplificação, estabelece igualmente uma relação de complementaridade entre a simplicidade e complexidade, influenciando as escolhas na criação de diagramas ou gráficos.

Com esta investigação, conseguimos uma linguagem de representação gráfica que não só reflecte a longa-metragem, bem como o seu carácter emocional, respeitando a sua função informativa. Deste modo, esta linguagem pode ser aplicada como sistema ao resto do filme, apercebendo-nos das alterações cromáticas, sonoras e temporais ao longo da narrativa fílmica. Ao realizarmos uma representação gráfica de informação, de forma eficaz e pertinente, alcançamos uma linguagem universal, transcendendo as nossas próprias limitações.

Como prática académica, é importante a articulação entre a teoria e a prática, através da análise de vários conceitos e conteúdos, aplicando este conhecimento teórico à fase de experimentação, transformando o processo no próprio projecto. A memória descritiva e justificativa apresenta-se como elemento integrante do projecto, completando-o sob forma de suporte teórico dos estudos concretizados.

Referências bibliográficas

Arijon, D. (1991). *Grammar of the film language*. Beverly Hills: Silman-James Press.

Auiler, D. (2000). *Vertigo: The Making of a Hitchcock Classic*. New York: St. Martin's Griffin

Aumont, J. & Marie, Michel. (2004). *A análise do filme*. (2ª Edição). Lisboa: Edições Texto & Grafia, Lda.

Centro Português de Design. (1993). *Design em aberto*. Porto: Bloco Gráfico, Lda.

Cinemateca Portuguesa – Museu do Cinema (1999). *In Alfred Hitchcock's*. Ciência Gráfica, Lda

Comparato, D. (1992). *Da criação ao guião*. Lisboa: Editora Pergaminho.

Condon, P. & Sangster, J. (1999) *Hitchcock: The complete*. London: Virgin Publishing Ltd

Cousins, M. (2004). *Biografia do Filme*. Plátano Editora S.A.

Deleuze, G. (1985). *A imagem – Tempo*. Cinema 2. Lisboa: Assírio & Alvim

Deleuze, G. (1983). *A imagem – Movimento*. Cinema 1. Lisboa: Assírio & Alvim

Dix, A. (2008). *Beginning of film studies*. Manchester University Press

Duncan, P. (2003). *Alfred Hitchcock: A filmografia completa*. TASCHEN

Geada, E. (1985). *Estética do cinema*. Lisboa: Publicações Dom Quixote.

- Klanten, R. (2008). *Data Flow: visual information in graphic design*. Die Gestalten Verlag.
- Lotman, Y. (1978). *Estética e semiótica do cinema*. Lisboa: Editorial Estampa, Lda.
- Lupton, E. & Phillips, J. (2008). *Graphic Design The New Basics*. New York: Princeton Architectural Press.
- Mascelli, J. (1965). *The five C's of cinematography*. Beverly Hills: Silman-James Press.
- Noble, I. & Bestley, R. (2005). *Visual Research. An introduction to research methodologies in graphic design*. London: Ava Publishing SA
- Parent-Altier, D. (2004). *O argumento cinematográfico*. Lisboa: Edições Texto & Grafia, Lda.
- Parkinson, D. (1995). *History of film*. Thames & Hudson.
- Ramos, M. (2007). *É perigoso debruçar-se para dentro. Ensaio sobre cinema e literatura*. Publicações Pena Perfeita.
- Truffaut, F. (1983). *Hitchcock Truffaut. The definitive study of Alfred Hitchcock by François Truffaut*. New York: Simon & Schuster Paperbacks
- Tufte, E. (2001). *The Visual Display of Quantitative Information* (2nd Edition). Graphics Press LLC
- Viveiros, P. (2005). *A imagem do cinema*. Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas.
- Klanten, R. (2008). *Data Flow: visual information in graphic design*. Die Gestalten Verlag.

Filmografia

Hitchcock, A., Katz, J., Coleman, H. (produtores) & Hitchcock, A. (realizador). (1958). Vertigo. EUA: Alfred J. Hitch-cock Productions

Hitchcock, A., Bernstein, S. (produtores) & Hitchcock, A. (realizador). (1948). Rope. EUA: Transatlantic Picture

Hitchcock, A., Katz, J. (produtores) & Hitchcock, A. (realizador). (1954). Rear Window. EUA: Paramount Pictures

Hitchcock, A. (produtor e realizador). (1960). Psico. EUA: Shamley Productions

Hitchcock, A. (produtor e realizador). (1963). The Birds. EUA: Universal Pictures

Anexo

GAS

She had never been in this part of Paris before, only reading of it in the novels of Duvain: or seeing it at the Grand Guignol. So this was the Montmartre? That horror where danger lurked under cover of night, where innocent souls perished without warning-where doom confronted the unwary-where the Apache revelled.

She moved cautiously in the shadow of the high wall, looking furtively backward for the hidden menace that might be dogging her steps. Suddenly she darted into an alley way, little heeding where it led- groping her way on in the inky blackness, the one thought of eluding the pursuit firmly fixed in her mind-on she went-Oh! when would it end?-Then a doorway from which a light streamed lent itself to her vision-in here-anywhere, she thought.

The door stood at the head of a flight of stairs- stairs that creaked with age, as she endeavoured to creep down-then she heard the sound of drunken laughter and shuddered-serely this was-No, no that! Anything but that! She reached the foot of the stairs and saw an evil-smelling wine bar, with wrecks of what were once a men and women indulging in a drunken orgy-then they saw her, a vision of affrighted purity. Half a dozen men rushed towards her amid the encouraging shouts of the rest. She was seized. She was her one fleeting thought, as they dragged her roughly across the room. The fiends lost no time in settling her fate. They would share her belongings-and she-why! Was not this the heart of Montmartre? She should go-the rats should feast. Then they bound her and carried her down the dark passage.

Up a flight of stairs to the riverside. The water rats should feast, they said. And then-then swinging her bound body to and fro, dropped her with a splash into the dark, swirling waters. Down she went, down down; Conscious only of a choking sensation, this was death

then

“It’s out Madam,” said the dentist.”Half a crown please.”

Hitch